

 XBOX 360

KINECT™

HARLEY PASTERNAK'S
HOLLYWOOD
// WORKOUT

**5-Factor
FITNESS**

**5-Factor
DIET**

TRANSFORM
YOUR BODY WITH
THE WORLD'S #1
CELEBRITY TRAINER!

MÉTAMORPHOSEZ
VOTRE CORPS AVEC
L'ENTRAÎNEUR N°1 DES
CÉLÉBRITÉS!


majesco
ENTERTAINMENT™

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les instructions de la console Xbox 360^{MD}, le guide du sensor KINECT et la documentation de tout autre périphérique afin de prendre connaissance d'importantes informations relatives à la santé et à la sécurité. Conservez tous les guides pour consultation ultérieure. Pour obtenir les guides de remplacement du matériel, allez au www.xbox.com/support ou appelez le service à la clientèle de Xbox.

Pour de plus amples informations sur la sécurité, reportez-vous à l'intérieur du couvercle arrière.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org.

TABLE DES MATIÈRES

Clause d'exclusion de responsabilité (santé)	1
À propos de Harley Pasternak et du programme de fitness « 5-Factor »	2
Démarrage	3
Parcourir les menus	3
Éléments affichés à l'écran	4
Menu principal	5
Xbox LIVE	7
Comment obtenir de l'aide pour Kinect	7
Crédits	8
Jouer avec Kinect en toute sécurité	9
Garantie	10

CLAUDE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITÉ (SANTÉ) : avant de commencer

Tout renseignement figurant au sein de ce produit n'est fourni qu'à but informatif, et ne peut en aucun cas remplacer les conseils de votre médecin ou de tout autre professionnel de la santé, ni être utilisé pour diagnostiquer, traiter, guérir ou éviter une maladie, quelle qu'elle soit. Veuillez consulter votre médecin avant d'entreprendre tout programme sportif ou nutritionnel. Toute activité physique présente des risques. Majesco Entertainment, Harley Pasternak, ni aucune autre partie associée à ce produit ne peuvent être tenus pour responsable en cas de dommages ou de blessures causés par lesdits risques ou toute utilisation inappropriée ou inconsiderée de **Harley Pasternak's Hollywood Workout**.

À PROPOS DE HARLEY PASTERNAK ET DU PROGRAMME DE FITNESS « 5-FACTOR »

Célèbre expert en fitness et en nutrition, et entraîneur des plus grandes vedettes, Harley Pasternak possède une maîtrise es sciences en physiologie de l'exercice et sciences de la nutrition de l'université de Toronto ainsi qu'une licence (avec mention) de kinésiologie de l'université de l'Ontario Ouest. Il est également certifié par l'American College of Sports Medicine et la Société canadienne de physiologie de l'exercice. À l'origine, la

méthodologie « 5-Factor » avait été créée exclusivement pour la clientèle prestigieuse de Pasternak. Originaire de Toronto, Harley a commencé à entraîner les célébrités sur les plateaux de tournage de nombreuses productions hollywoodiennes. Ainsi, il a dû élaborer des programmes concis, performants et efficaces pour des acteurs et des actrices de renommée internationale. Il a également mis au point des repas équilibrés ne nécessitant que quelques ingrédients et pouvant être préparés sur un plateau de tournage, où la place est extrêmement limitée. Les clients de Pasternak mangeaient des repas composés de cinq ingrédients, cinq fois par jour et effectuaient un programme d'exercices de cinq minutes.



DÉMARRAGE

Avant d'accéder au menu principal, validez votre participation à l'aide du capteur Kinect. Vous pouvez utiliser un Gamertag Xbox déjà créé ou vous connecter en tant qu'utilisateur invité (auquel cas vous ne pourrez ni sauvegarder votre progression ni déverrouiller de Succès).

Weight (poids)

Entrez votre poids (en livres (lbs.) ou en kilogrammes (kg)).

Resistance Weight (poids de résistance)

Choisissez d'utiliser vos propres poids ou la barre de Harley (vendue séparément).

PARCOURIR LES MENUS

Une fois que vous êtes inscrit, un curseur en forme de main s'affiche à l'écran. Bougez la main pour déplacer le curseur et le positionner sur l'option de votre choix.

Remarque : un cercle apparaît autour du curseur lorsque celui-ci est placé sur une sélection valide. Une fois l'élément complètement illuminé, la sélection est confirmée.

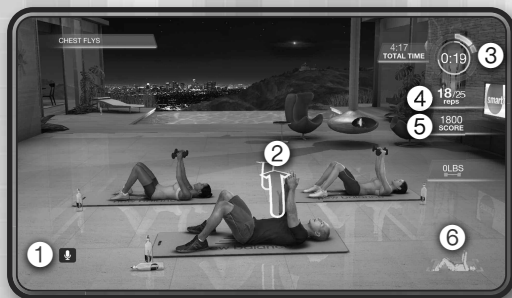


Méthode alternative pour parcourir les menus : Commandes vocales

Le micro Xbox 360® Kinect™ vous permet de « piloter » le jeu à la voix. Vous pouvez ainsi parcourir tous les menus du jeu dont le menu principal, le menu des options, le menu de pause, et bien d'autres encore. Le contrôle vocal du capteur Kinect est activé tant que l'icône en forme de micro est affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran. Par exemple, depuis le menu principal, dites « Harley », d'une voix claire et précise, pour sélectionner une catégorie d'options, puis prononcez le nom de l'option souhaitée. Pendant une séance d'entraînement, vous pouvez également dire « Harley, Pause Game » pour mettre le jeu en pause.

Remarque : le micro du capteur Kinect vous entendra bien plus distinctement s'il y a peu de bruits de fond.

ÉLÉMENTS AFFICHÉS À L'ÉCRAN



1 Microphone

Les commandes vocales sont actives uniquement lorsque cette icône est affichée.

2 Flèches

Suivez ces flèches pour réaliser correctement les exercices.

3 Horloge du jeu

L'anneau extérieur vous indique la durée qu'il vous reste à accomplir pour terminer la session. L'anneau intérieur représente le pourcentage accompli de l'exercice en cours (un chrono est affiché au milieu).

4 Répétitions

Nombre de répétitions effectué/nombre minimum de répétitions recommandé par Harley.

5 Pointage

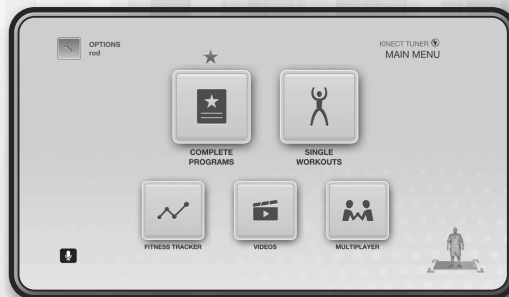
Points obtenus pour avoir effectué les exercices en bonne et due forme.

6 Icône du joueur

Votre corps tel que le capteur Kinect le perçoit. Vous devez apparaître entièrement en vert. Si une partie de votre corps est en rouge, positionnez-vous de manière à ce que le capteur Kinect puisse vous détecter correctement.



MENU PRINCIPAL



Une fois le menu principal affiché, choisissez l'une des options suivantes :

Complete Programs (programmes complets)

Sélectionnez cette option pour établir un programme personnalisé d'une durée de 5 ou 10 semaines. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté : Light Body Toning (raffermissement léger), Getting Red Carpet Ready (préparation pour le tapis rouge) et The A-List Celebrity Workout (programme pour célébrités). Accédez ensuite au calendrier. D'ici, vous pouvez suivre vos progrès, prendre des photos et actualiser votre poids tout au long du programme.

Single Workouts (séances uniques)

Choisissez cette option pour effectuer l'une des séances de Harley. Pendant 25 minutes, vous vous entraînerez exactement comme les célébrités sur les plateaux de tournage.

Fitness Tracker (suivi fitness)

Suivez vos progrès à l'aide des options suivantes :

Workout Journal (journal d'entraînement)

Renseignements détaillés sur vos performances, notamment une estimation des calories brûlées, les points Harley gagnés, votre perte de poids, et bien plus encore. Les points Harley vous permettent de mesurer vos résultats journaliers et vous aident à analyser l'ensemble de vos progrès.

Personal Data (données personnelles)

Mettez à jour les renseignements relatifs au joueur et les données personnelles.

Before and After Pictures (photos avant/après)

Prenez une photo avant/après avec le capteur Kinect.

Exercises (exercices)

Consultez vos performances par exercice effectué.

Achievements (succès)

Affichez les succès déverrouillés grâce à vos performances.

Videos (vidéos)

Découvrez des vidéos dans lesquelles Harley vous dévoile des conseils secrets sur la nutrition, l'entraînement, le style de vie et bien plus encore.

Multijoueur

Create Challenge (créer défi)

Défiez vos amis en leur envoyant un message Xbox LIVE! Pourront-ils battre votre pointage?

View Challenges (afficher défis)

Consultez les défis en cours et terminés, ainsi que ceux qui vous attendent.

Options

General (général)

Synchronisez l'environnement avec l'heure, et activez/désactivez les sous-titres ou l'utilisation de la barre de Harley (vendue séparément).

Audio

Réglez le volume des dialogues, de la musique et des effets sonores.

Correct Identity (identité correcte)

Changez votre identité si le capteur Kinect ne vous a pas reconnu.

XBOX LIVE

Xbox LIVE est le service de jeu et de divertissement en ligne pour Xbox 360®. Raccordez votre console à un service Internet haut débit et inscrivez-vous gratuitement. Vous pouvez obtenir des démos de jeu et accéder à des films en haute définition (vendus séparément). Avec KINECT, vous pouvez contrôler les films HD en un simple mouvement de la main. Passez à Xbox LIVE Gold pour jouer à des jeux en ligne avec des amis du monde entier, et bien plus encore. Avec Xbox LIVE, découvrez encore plus de jeux et amusez-vous sans limites. Pour davantage d'informations, consultez www.xbox.com/live to learn more.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut débit et vous inscrire au service Xbox LIVE. Pour de plus amples renseignements sur la connexion et pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables d'enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus pour adultes. Supervisez avec qui et comment les membres de votre famille interagissent en ligne sur le service LIVE et configurez la durée des sessions de jeu. Pour plus d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familyssettings.

COMMENT OBTENIR DE L'AIDE POUR KINECT

Learn More on Xbox.com

Apprenez-en davantage sur Xbox.com
Pour obtenir plus d'informations sur KINECT (didacticiels, etc.), consultez la page www.xbox.com/support.

CRÉDITS

Heavy Iron Studios

Développé par
Heavy Iron Studios, Inc.

Produit par
Denise Doi

Producteurs exécutifs
Lyle Hall
Matthew Seymour

Programmeur principal
Karen Paik

Programmeurs
Wade Fong
Wen-Hsin Hsieh

Concepteur principal
Kirk Tome

Concepteurs du jeu
Ray Wade
Timmy Jordan

Directeur artistique
Sean Ro

Infographistes
Robert Rose
Charles Stalie

Infographiste, IU
Jordan Delgado

Directeur, Animation
Mark Vulcano

DT principal, Personnages
Carlo Sansonetti

Poseur

Nathan Winfrey

Concepteur, Audio

Garner Knutson

Testeur principal, AQ
Amanda Rose

Testeur, AQ

Lance Carrido



Uses Bink Video, Copyright ©1997-2012 par RAD Game Tools, Inc.

Autodesk

Ce produit logiciel inclut Autodesk® Scaleform® software, © 2011 Autodesk, Inc. Tous droits réservés.

Majesco Entertainment

Président-directeur général
Jesse Sutton

Directeur des technologies/Responsable du développement
Kevin Ray

Producteur
Taiki Homma

Producteur associé
Steven Travers

Responsable, AQ
Eric Jezercak

Responsable projet, AQ
Onix Alicea

Testeurs principaux
Joe Ronquillo
Joseph Goldstein
Marc Dudyak

Testeurs
Larry Contreras
Jonathan Young
Andrew Rosen
Rebecca Norton
Christopher Becker
Rodney Fleetwood Jr.

Brian Suscavage
James Lee
Joseph Curren
Jason Somers
Brian Harvey
Sean Watts
Brian McMillan
Martin Sanelli
Daniel Taylor
Daniel Lessin

Responsable, Service informatique
Paul Campagna

Directrice technique et V.-p. sénior, Production
Kevin Tsakonas

SVP & Chief Marketing Officer
Christina Glorioso

V.-p, Commercialisation
Liz Buckley

Directrice sénior, Commercialisation
Amy McPoland

Responsables sénior, Produit
Tony Chien
Anthony Saggese Jr.

Responsable assistant, Produit
Pete Rosky

Coordonateur, Commercialisation
Lauren Pica

Directrice créative
Leslie Mills DeMarco

V.-p sénior, Opérations
Jo Jo Faham

V.-p. sénior, Affaires internes et juridiques
Adam Sultan

Administratrice, Contrats
Anna Salmas

Directeur, Développement commercial
Joseph Sutton

V.-p. exécutif, Recherche et développement
Adam Sutton

V.-p. sénior, Ventes
Anna Chapman

Directrice, Canal marketing
Linda Ethridge

Remerciements spéciaux
Jesse Sutton
Harley Pasternak
Alex Nesbitt
Holly Rawlinson
Gabrielle Cahill
Kim Kurdes
Mike Vesey
Alexandra Buttermark
Lisa Roth
Quest Pictures
Reverb Communications



⚠️ Jouer avec KINECT en toute sécurité

Assurez-vous de déposer toutes les pièces pour vous déplacer librement pendant que vous jouez. Avec le système KINECT, un monde entier de mouvement est accessible. Mais attention : il ne faut jamais se précipiter sur des objets pointus, des surfaces, des bords ou des coins. Les objets pointus peuvent le faire. Les surfaces lisses peuvent le faire, vous devez garder un bon équilibre.

Avant de jouer : Regardez les avertissements de sécurité, les avertissements et les conseils pour éviter qu'il n'y ait des objets qui pourraient vous blesser. Assurez-vous que vous soyez à la fois suffisamment éloigné des fenêtres, des murs, des meubles, etc. et qu'il n'y ait pas d'objets sur lesquels vous pourriez tomber — par exemple des jouets, des meubles, des tapis non fixés, des enfants, des animaux domestiques, etc. En jouant, évitez les objets ou les surfaces qui pourraient vous blesser ou vous faire mal. Ne touchez pas les objets en haut — vérifiez la position de la caméra, les avertissements et les objets suspendus dans la zone de jeu.

Pendant le jeu : Ne touchez pas les objets en haut — vérifiez la position de la caméra, les avertissements et les objets suspendus dans la zone de jeu. Ne touchez pas les objets en haut — vérifiez la position de la caméra, les avertissements et les objets suspendus dans la zone de jeu.

Gardez toujours un bon équilibre pendant que vous jouez. Jouez sur un plancher plat et suffisamment résistant pour les pieds de la caméra, et portez des chaussures appropriées (pas de talons hauts, tongs, etc.) ou jouez les pieds nus, selon le cas.

Avant de permettre aux enfants d'utiliser KINECT : Vérifiez que les enfants aient suffisamment d'âge pour utiliser KINECT et si leur âge correspond à l'âge recommandé. Si vous avez moins de 18 ans, vérifiez que les enfants utilisent KINECT dans une zone sécurisée, éloignée de tout objet qui pourrait les blesser, en fonction de leur âge, et qu'ils jouent dans une zone sécurisée.

Pour minimiser la fatigue causée par le jeu, vérifiez que les enfants ne jouent pas trop longtemps et qu'ils prennent des pauses. Si vous avez moins de 18 ans, vérifiez que les enfants utilisent KINECT dans une zone sécurisée, éloignée de tout objet qui pourrait les blesser, en fonction de leur âge, et qu'ils jouent dans une zone sécurisée.

Ne vous fatiguez pas trop. Avec le système KINECT, un monde entier de mouvement est accessible. Mais attention : il ne faut jamais se précipiter sur des objets pointus, des surfaces, des bords ou des coins. Les objets pointus peuvent le faire. Les surfaces lisses peuvent le faire, vous devez garder un bon équilibre. Avant de jouer : Regardez les avertissements de sécurité, les avertissements et les conseils pour éviter qu'il n'y ait des objets qui pourraient vous blesser. Assurez-vous que vous soyez à la fois suffisamment éloigné des fenêtres, des murs, des meubles, etc. et qu'il n'y ait pas d'objets sur lesquels vous pourriez tomber — par exemple des jouets, des meubles, des tapis non fixés, des enfants, des animaux domestiques, etc. En jouant, évitez les objets ou les surfaces qui pourraient vous blesser ou vous faire mal. Ne touchez pas les objets en haut — vérifiez la position de la caméra, les avertissements et les objets suspendus dans la zone de jeu.

Assurez-vous de déposer toutes les pièces pour vous déplacer librement pendant que vous jouez. Avec le système KINECT, un monde entier de mouvement est accessible. Mais attention : il ne faut jamais se précipiter sur des objets pointus, des surfaces, des bords ou des coins. Les objets pointus peuvent le faire. Les surfaces lisses peuvent le faire, vous devez garder un bon équilibre.

Lisez la notice qui se trouve à l'arrière du produit pour en savoir plus.